

PROPUESTA PEDAGÓGICA N° 7

Escuela: Padre Federico Maggio

Docente: Marisa Reta

Profesor de Especialidades: Educación Física: Juan Paulo Ribes

Nivel: Inicial Sala de 4 años

Turno: Mañana

Título de la Propuesta: “Juegos y juguetes de ayer y hoy”

Áreas Curriculares: Matemática, Lengua, Educación Artística, Educación Física.

Dimensión Personal y Social

Capacidades:

- Trabajo con otros
- Comunicación

Contenidos:

- **Matemática:** Conteo.
- **Lengua:** Oralidad, poesías, trabalenguas, palabras significativas.
- **Educación Artística:** Dibujo, modelo, materiales.
- **Educación Física:** Disfrute de la exploración de las posibilidades expresivas, de movimiento de su cuerpo y de los objetos. Equilibrio y locomoción

ACTIVIDAD N°1:

Dimensión personal y social, autonomía, independencia y convivencia.

A través de esta propuesta pedimos a la familia que acompañe a los chicos en esta nueva forma de aprender, guiándolos, estimulándolos para que el niño se sienta seguro y contenido.

Actividades de Rutina: Estas actividades son necesarias para que los niños refuercen los hábitos diarios.

- Desayunar y merendar colocando todos los elementos, mantel, tazas, plato, servilleta, alimentos, luego al terminar utilizar el cesto de basura para tirar los desperdicios, higienizar sus utensilios y elementos usados, secarlos y guardarlos donde corresponde.

ESCUELA PADRE FEDERICO MAGGIO - SALA DE 4 AÑOS, NIVEL INICIAL – COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA - FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

- Ordenar el cuarto y otros espacios, guardando la ropa, objetos, juguetes
- Higienizar todos los espacios de la casa, para el bienestar de toda la familia.

ACTIVIDAD N° 2:

Dimensión comunicativa y artística.

Construyendo juguetes

- Pedir a mamá cajas vacías de diferentes tamaños, pueden ser de leche, de zapatos, de remedios, papel de colores, tapas plásticas y todo lo que sirva para construir juguetes.
- Pedir la ayuda de miembros de la familia y construir un auto, un tren, una cocinita, una heladera, una casita para las muñecas, lo que les guste.
- Recordar cuidar los objetos que construyen para luego llevarlos al jardín.
- Charlar con mamá y papá sobre los juguetes que tenían cuando eran chicos y que siguen usando, proponer realizar un juguete para divertirse todos juntos: puede ser un avión de papel confeccionado con una hoja, un burbujero con un vaso y una bombilla y adentro debe llevar agua, unas gotas de detergente y ¡a divertirse!

ACTIVIDAD N° 3

Dimensión Ambiente natural y sociocultural. Matemática

Jugar a comprar y vender.

- Con los integrantes de la familia, jueguen a comprar y vender.
- Entre todos organizar el espacio que van a ocupar los envases vacíos de distinto tipo, y todo lo que les parezca que pueden usar o hacer para que sirva como mercadería. Si no tienen envases en sus casas pueden fabricarlos con papel de diario u otro papel, y con ayuda escribir en cada uno de ellos el nombre de un producto. También pueden confeccionar billetes, pueden utilizar hojas para la confección de billetes y tapitas de botellas para las monedas. Pueden utilizar cajones como estanterías y otro cajón de mostrador.
- Recordar hacer un cartel con el nombre del negocio, con ayuda de mamá, lo puedes pintar y colgar. “A preparar los bolsos y monederos”

ACTIVIDAD N° 4:

Dimensión Comunicativa y artística: Lenguaje

- Poesía

Pin Pon es un muñeco muy
guapo y de cartón,
se lava la carita
con agua y jabón.

Pin Pon siempre se peina
con peine de marfil,
y aunque se hace tirones,
no llora.

Pin Pon dame la mano
con un fuerte apretón,
que quiero ser tu amigo.
Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon



¿De qué habla la poesía?

¿Cómo se llama el muñeco de cartón?

¿Cómo deben tratar a los juguetes?

¿Qué pasa si no cuidan los juguetes?

- Recordar y nombrar los juguetes que tienen en el hogar.
- Pedir a los papás que cuenten cuáles eran sus juegos y juguetes cuando eran niños.
Ejemplo: Juego de las balitas, de los trompos, de las muñecas.
- Pedir que compartan un juego con toda la familia.

Escuchar un cuento:

“El Jugete preferido de Pablito”

Pablo era un niño al que le encantaba jugar con sus juguetes. Tenía un montón de ellos: coches, trenes eléctricos, muñecos, peluches...pero tenía uno que era su preferido. Era un robot al que llamó Roc, y que le regalaron cuando tenía tres años. Estaba un poco viejo, le faltaba un brazo y el color estaba muy desgastado, pero a Pablo le daba igual. Era su juguete favorito y siempre quería jugar con él.

Pablo tenía todos sus juguetes en su habitación y su madre le decía todas las tardes que ordenase su habitación después de jugar. Pero Pablo era muy desordenado y no recogía

ESCUELA PADRE FEDERICO MAGGIO - SALA DE 4 AÑOS, NIVEL INICIAL – COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA - FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

sus cosas. Era tan desordenado que nunca sabía dónde tenía nada y siempre estaba perdiendo todo.

- Pablo, tienes que aprender a ser más ordenado. ¡Cualquier día vas a perder la cabeza! – le regañaba su madre.

Pero Pablo creía que ser ordenado y recoger la habitación todos los días era un rollo, así que siempre se escabullía.

Una tarde, Pablo fue a una fiesta de cumpleaños que celebraba un amigo suyo en el parque y se llevó algunos de sus juguetes, incluyendo a Roc. Fue muy divertido porque todos los niños compartieron sus juguetes.

Cuando el cumpleaños acabó, Pablo volvió a casa y antes de irse a la cama su madre le dijo:

- Pablo, no olvides recoger tu habitación y ordenar todos tus juguetes.

Pero Pablo estaba tan cansado que no hizo caso a su madre y se metió en la cama.

Al día siguiente, cuando Pablo volvió del colegio y se puso a jugar, se llevó una sorpresa. Buscando en el desorden se dio cuenta de que su robot Roc no estaba por ningún sitio.

- ¡Mamá!, ¡Mamá!, ¿Has visto a Roc? ¡No lo encuentro por ningún lado!

- Pablo, ¿Otra vez te ha vuelto a pasar?, ¡Si fueras más ordenado no perderías tus cosas! – le regañaba su madre.

Pablo y su mamá buscaron a Roc por todos los rincones de su habitación, pero no aparecía. Entonces, su madre le preguntó:

- Pero Pablo, ¿Cuándo fue la última vez que jugaste con él?

Pablo se dio cuenta de que la tarde anterior, se había llevado a Roc a la fiesta y se preocupó mucho al pensar que podía haberlo olvidado allí.

Su madre le acompañó al parque para buscarlo, pero Roc no estaba por ningún sitio.

Pablo se puso muy triste. Roc era su juguete preferido y para él era como su mejor amigo. Tenía que encontrarlo como fuera, pero Roc estaba perdido.

- ¡Te dije que tenías que ser más ordenado y cuidadoso con tus cosas! Probablemente a Roc, lo haya encontrado otro niño o puede que lo hayan tirado a la basura – le dijo su madre.

Pablo estuvo muy triste. No tenía ganas de jugar con sus juguetes y sólo pensaba en Roc. Hasta que un día, mientras estaba con sus amigos, vio que otro niño estaba jugando con un robot igualito que Roc.

Pablo se acercó, y cuando lo vio se dio cuenta de que era su juguete. Le faltaba el mismo brazo y tenía el mismo color, desgastado.

- ¡Hola! Creo que ese robot es mío. Lo perdí el otro día en el parque y es mi juguete favorito– le dijo Pablo al niño.

Al ver que Pablo estaba tan triste, el niño se lo devolvió para que pudiera seguir jugando con él.

Cuando Pablo llegó a casa, dijo a su madre:

- Mamá, ¡Roc está conmigo de nuevo! ¡Te prometo que a partir de ahora seré más ordenado y cuidadoso!

Y así fue. Pablo ordenó todos los días su habitación y colocó todos sus juguetes en su sitio, y de esta forma nunca más perdió a Roc, ni tampoco ninguna de sus cosas.



ACTIVIDAD N° 5:

Dimensión formación personal y social: Educación Física

1. Entrada en calor.

Mundo al Revés.

Este mundo está loco. Aquí es necesario que una persona mayor lleve el peso del juego. Hay que decir una serie de verbos y los chicos tienen que hacer justamente lo contrario. Tendrán que sentarse cuando se diga levantarse, llorar cuando se diga reír, correr cuando se dice quieto. Etc.

Se necesitaría la ayuda de un adulto o hermano mayor. Este debe trazar en el suelo cualquier material, un camino por el cual el alumno debe transitar sin salirse. Por ejemplo: si el patio es de cemento se puede marcar con tiza, carbón, un pedacito de ladrillo, etc.

Si fuese de tierra, con cualquier objeto que deje una marca.

Al principio deben ser trayectos fáciles, luego más difíciles y hasta con obstáculos.

Una vez dominado esto, con un reloj se controla el tiempo, el desafío es hacerlo cada vez un poco más rápido.

JUEGO: “Quitarle la cola al dragón”

Para este juego debes buscarte uno o más compañeros no importa si son más grandes. Seguido a esto, debes conseguírte dos (o más según el número de participantes) piolitas, pedacitos de tela, trocitos de cuerda o cualquier cosa que pueda convertirse en la cola del dragón.

Para poder jugar todos los participantes deben ponerse “la cola” en la cintura del pantalón, pero del lado de la pierna derecha o izquierda, es decir en la cintura del pantalón pero a un costado.

El ganador del juego será quien logre quitarle la mayor cantidad.

Para esto debes moverte rápido para esquivar y también para quitar.

¡A divertirse en familia!

Para cerrar la clase buscar una canción que le guste al alumno y este deberá interpretarla, haciendo la mímica del canto.

Recomendaciones:



Docente a cargo de Dirección: María Érica Cabello

Docente: Marisa Reta